The Byzantine Crusader

May 25th, 1938 *Weather: Sunny*

HOLY GRAIL SEARCH TO CONTINUE!

By Bob Ellis

Dr. Henry Jones was back in hiding last night after speaking to this reporter about his continued search for the Holy Grail treasures. New information is believed to have been found by Dr. Jones on his trip to Europe.

There was deepening mystery when Dr. Jones vanished from his home recently after many years of research into the real location of the sacred treasure.

Many believed that he had travelled to the Nile Delta but this paper is proud to reveal that he has found further evidence in Central Europe. While he was not willing to give detailed information, we believe that the Dr. has found the whereabouts of the famous shield, said to contain the vital directions needed to find the Holy Grail.

What, I asked Dr. Jones, was the Holy Grail? "The chalice used by Christ during the Last Supper" he replied, "The cup that caught his blood at the Crucifixion and was entrusted to Joseph of Arimathaea. It disappeared and was lost for a thousand years before being found again by three knights of the First Crusade, three brothers to be exact."

"One hundred and fifty years AFTER finding the grail, two of the brothers began the journey home but only one of them made it back. Before dying of extreme old age, the knight told his story to a Franciscan friar. He did not reveal the location of the Holy Grail, but instead promised the friar that two 'markers' had been left to mark the way.

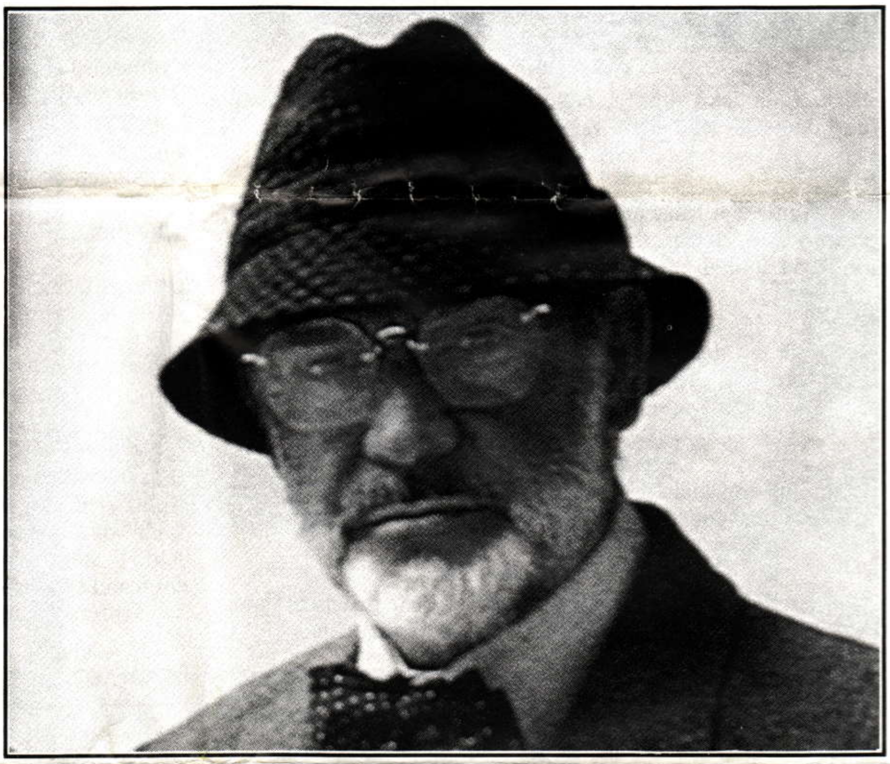
"The first of these markers has recently been discovered, incomplete, in the mountain regions north of Ankara and is currently in the hands of Mr Walter Donovan, a major contributor to the Old World Museum."

The second marker is thought to be buried with the second brother, and it is this marker that Dr. Jones is seeking at this time.

Little mention is made of the third brother by most historians but it is believed by many of them that he remained behind to become the keeper of the grail. If this is so, then what has happened to him after all these years. Is he still alive?

Dr. Jones, his white beard showing a faint smile on his lips, declined to comment. With that smile our interview ended and he departed.

Your reporter watched him leave, finished making notes of the conversation, summoned a gondola, and returned to his hotel to write this report.



GRAIL

By Marcus Brody

The word grail is derived from 'gradule', which means step by step, degree by degree.

There are six degrees or levels of awareness in the grail quest and each one is represented by an animal. The raven was the symbol of the first degree and represented the messenger of the grail.

The peacock signified the second degree and symbolised the search for immortality.

The sign for the third degree was the swan to show that the person who searched for the grail sang a swan song to selfish and indulgent ways.

The fourth degree was the pelican, a bird willing to nurture its young by wounding its own breast.

The lion, its leadership and conquest, defined the fifth degree.

The sixth and highest level was represented by the eagle and was achieved at the end of the quest to show knowledge and power gained.

Program instructions

LOADING INSTRUCTIONS

C64 Cassette

Insert the cassette in your data recorder. Hold down the **SHIFT** key and press **RUN/STOP.**

C64 Disk

Insert the disk in the drive. Type **LOAD "*", 8, 1** then press **RETURN.**

C128

Hold down **C=Key** when switching on computer to play in **C64** mode. Follow **C64** loading thereon.

Spectrum Cassette

Insert the cassette in your tape recorder and type **LOAD""** then press **ENTER.** Press play on the tape recorder.

Spectrum +3 Disk

Turn on computer, insert disk and press **ENTER.** Game will load and run automatically.

Amstrad Cassette

Press **CTRL** and the small **ENTER** key. Press play on the cassette recorder.

Amstrad Disk

Insert the disk in the drive. Type **RUN"DISK** and press **ENTER.**

Atari ST Disk

Insert the disk in drive **A** and switch on the computer. Swap disks when prompted by the computer. Ensure disks are **'WRITE PROTECTED'.**

Commodore Amiga

Turn on the computer and wait for the **WORKBENCH** prompt then insert the disk. Ensure disk is **'WRITE PROTECTED'.**

IBM PC & Compatibles

Insert the disk in drive **A** and type **INDY** and press **ENTER.**

GAMEPLAY

Indiana Jones™ and the Last Crusade is an exciting multi-level game in which you control Indy in his search for various artifacts. There is an important artifact on each level. The objective of the game is to fight your way through each level and collect the artifact. Once the artifact is collected, then you need to fight your way to the end of the level.

Each level presents a different challenge and tasks. On level 1 you need to collect the Cross of Coronado but remember to collect the torches or it will get dark and difficult to see your way around the caves. Once you have the Cross you need to escape over the top of the train.

Level 2 takes you deep within the catacombs. When the catacombs were built, secret archways were constructed to hinder false searchers. Presented with 6 arches, the true searcher finds the correct arch and continues on his search. The false searcher unable to choose the right arch is doomed to wander the catacombs in vain, unable to find the Crusader's Shield that lies there. When beginning this level you will see the arches, and above each arch is a coded hieroglyphic. These change daily and the date is shown above the arches. To find the correct arch, look up the date on the grid shown on the back page of the Byzantine Crusader and enter through the arch that matches the code you find. Once you have found the shield, you need to scale the castle wall, but beware of the lightning.

Level 3 and the game moves onto the airship. Search for the Grail Diary that Indy's father has lost here. Be careful to pick up the passes as you move. They are made of flimsy paper and fall apart after a short time. If Indy does not have a pass the alarm will be raised, making your task more difficult.

And finally to Level 4. Dr. Jones Snr. has been shot and his only hope is that Indy can get to the Holy Grail in time. With dad's heart gradually turning to stone, you must guide Indy quickly, but safely past the traps set by the Crusade knights. Time is your enemy and only the brave will make it in time.

GAMEPLAY CONTROLS

C64

Joystick operation in Port 2 only.

Spectrum

Joystick operation, either Kempston, Sinclair 1 or Sinclair 2.
Keyboard operation, QAOP & Space for Up/Down/Left/Right & Fire.
H will Pause and Unpause the game.
Shift T will abort the current game.

Amstrad

Joystick operation as normal.
Keyboard operation, QAOP & Space for Up/Down/Left/Right & Fire.
DEL will Pause and Unpause the game.
Shift/ESC will abort the current game.

ST/Amiga

Joystick operation only. Joystick in the second Port.
F9/F10 will Pause/Unpause the game.
Shift/ESC will abort the current game.

IBM PC & Compatibles

IBM or Amstrad Joystick interfaces.
Keyboard operation, QAOP & Cursor keys for Up/Down/Left/Right Space = Fire.
F9/F10 to Pause/Unpause the game.
Shift F1 to abort the current game.

Instructions de Programme

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 Cassette

Introduisez la cassette dans votre enregistreur de données. Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur **RUN/STOP.**

C64 Disque

Introduisez le disque dans le lecteur. Tapez **LOAD "*", 8, 1** puis appuyez sur **RETURN.**

C128

Tenez la touche C=enfoncée quand vous allumez l'ordinateur pour jouer en mode C64. Suivez ensuite les instructions de chargement sur écran.

Spectrum Cassette

Introduisez la cassette dans le magnétophone et tapez **LOAD""** puis appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Spectrum +3 Disque

Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et appuyez sur **ENTER.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Amstrad Cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad Disque

Introduisez le disque le lecteur. Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER.**

Atari St Disque

Introduisez le disque dans le lecteur A et allumez l'ordinateur. Faites permuter les disques quand l'ordinateur vous le demande. Assurez-vous que les disques sont **'PROTEGES DE L'ECRITURE'**

Commodore Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez l'incitation **WORKBENCH** puis introduisez le disque. Assurez- vous que le disque est **'PROTEGE DE L'ECRITURE'**

IBM PC et Compatibles

Introduisez le disque dans le lecteur **A** et tapez **INDY** puis appuyez sur **ENTER.**

LE JEU

Indiana Jones and the Last Crusade est un jeu à plusieurs niveaux passionnants dans lequel vous contrôlez Indy dans sa quête de divers objets fabriqués. Il y a un objet important sur chaque niveau. Le but du jeu est de vous battre en vue de vous frayer un chemin à travers chaque niveau et ramasser l'objet fabriqué. Une fois l'objet en main, vous devez vous battre pour arriver à la fin du niveau.

Chaque niveau présente un défi et des tâches diverses. Au niveau 1, vous devez ramasser la Croix de Coronado mais n'oubliez pas de ramasser les torches sinon il fera noir et il vous sera difficile de retrouver votre chemin parmi les grottes. Une fois la Croix en main, vous devez vous échapper par-dessus le train.

Le niveau 2 vous enfonce dans les catacombes. Quand les catacombes furent construitent, des voûtes secrètes furent érigées pour barrer la route aux faux chercheurs. Confronté par 6 voûtes, le vrai chercheur trouve la bonne voûte et continue son chemin. Le faux chercheur, incapable de trouver la bonne voûte, est condamné à errer en vain dans les catacombes, sans espoir d'y trouver le Bouclier du Croisé. Au début de ce niveau, vous verrez les voûtes; au-dessus de chaque voûte se trouve un hiéroglyphe codé. Ces hiéroglyphes changent quotidiennement et la date est indiquée au-dessus des voûtes. Pour trouver la bonne voûte, cherchez la date sur la grille se trouvant au verso de le Croise Byzantin et entrez par la voûte dont le code correspond à celui que vous avez trouvé. Une fois que vous avez trouvé le bouclier, vous aurez à escalader le mur du chateau; mais faites attention à l'éclair.

Le niveau 3 est celui où vous passez au vaisseau spatial. Vous y rechercherez l'Agenda du Graal que le père d'Indy y a perdu. N'oubliez pas de ramasser les passes tout en continuant sur votre chemin. Ils sont faits de papier mince et tombent en miettes peu après. Si Indy ne possède pas de passe, l'alerte sera déclenchée, rendant votre tâche plus difficile.

Finalement, le niveau 4. Le Dr Jones Père a été touché par un coup de feu et son seul espoir est qu'Indy puisse atteindre le Saint Graal à temps. Avec le cœur de papa qui se transforme petit à petit en pierre, vous devez guider Indy rapidement mais sûrement à travers les pièges tendus par les chevaliers de la Croisade. Le temps est contre vous et seul la bravoure en aura raison.

COMMANDES DE JEU

C64

Opération par manche à balai sur Entrée 2 seulement.

Spectrum

Opération par manche à balai, Kempston, Sinclair 1 ou Sinclair 2. Opération par clavier, Q,A,O,P & Espacement pour Haut/Bas/Gauche/Droite & Feu. H met le jeu en pause et le fait continuer.
Shift T avortera le jeu en cours.

Amstrad

Opération par manche à balai, comme d'habitude. Q,A,O,P & Espacement pour Haut/Bas/Gauche/Droite & Feu. DEL met le jeu en pause et le fait continuer.
Shift ESC avortera le jeu en cours.

ST/AMIGA

Opération par manche à balai seulement. Manche à balai sur deuxième entrée.
F9/F10 mettent le jeu en pause et le font continuer. Shift ESC avortera le jeu en cours.

IBM PC & COMPATIBLES

Interfaces de manche à balai IBM ou Amstrad. Opération par clavier Q,A,O,P & Touche du Curseur pour Haut/Bas/Gauche/Droite. Espacement = Feu.
F9/F10 mettent le jeu en pause et le font continuer. Shift F1 avortera le jeu en cours.

Bedienungsanleitung

LADEANWEISUNGEN

C64 Kassette
Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und dann die **RUN/STOP**-Taste drücken.

C64 Diskette
Diskette in das Laufwerk einlegen. **LOAD "*", 8, 1** eintippen und dann die **RETURN**-Taste drücken.

C128
C-Taste bei Einschalten des Computers gedrückt halten, um im **C64 Modus** zu bleiben. Dann den Ladeanweisungen des **C64** folgen.

Spectrum Kassette
Kassette in den Kassettenrecorder legen, dann **LOAD""** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Spectrum +3 Diskette
Computer einschalten, Diskette ins Laufwerk einlegen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.

Amstrad Kassette
Gleichzeitig die **CTRL**- und die **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Amstrad Diskette
Diskette ins Laufwerk einlegen. Dann **RUN" DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

Atari ST Disk
Diskette ins Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten. Diskette austauschen, wenn man vom Computer aufgefordert wird. Sicherstellen, daß die Diskette **SCHREIBGESCHÜTZT** ist.

Commodore Amiga
Computer einschalten und auf das **WORKBENCH** Promptzeichen warten und dann die Diskette ins Laufwerk legen. Sicherstellen, daß die Diskette **SCHREIBGESCHÜTZT** ist.

IBM PC & Kompatible
Diskette ins Laufwerk A einlegen, **INDY** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

SPIELVERLAUF

Indiana Jones und der letzte Kreuzug ist ein aufregendes Spiel auf mehreren Ebenen, bei dem Sie Indy bei der Suche nach verschiedenen Kunstgegenständen steuern. Auf jeder Ebene gibt es einen wichtigen Kunstgegenstand. Ziel des Spiels ist es, sich durch jede Ebene durchzukämpfen und den Kunstgegenstand mitzunehmen. Wenn Sie den Gegenstand haben, dann muß man sich zum Ende der Ebene durchschlagen.

Jede Ebene ist eine andere Herausforderung und stellt andere Aufgaben. Auf der ersten Ebene muß man das Kreuz von Coronado finden. Aber nicht die Fackeln vergessen sonst wird es dunkel sein und äußerst schwierig, den Weg aus den Höhlen zu finden. Wenn Sie erst einmal das Kreuz haben, müssen über das Dach des Zuges entkommen.

Die zweite Ebene bringt Sie tief in die Katakomben. Als die Katakomben gebaut wurden, hat man geheime Bögen eingebaut, um falsche Eindringlinge aufzuhalten. Unter den sechs Bögen findet der wirkliche Sucher den richtigen und kann die Suche fortsetzen. Der falsche Sucher ist nicht in der Lage, den richtigen Bogen zu finden und ist dazu verurteilt, vergeblich durch die Katakomben zu irren, ohne daß er den Schild des Kreuzfahrers finden kann, der in den Katakomben liegt. Wenn man diese Ebene beginnt, dann sieht man die Bögen und über jedem Bogen befindet sich eine verschlüsselte Hieroglyphe. Diese ändern sich täglich, und das Datum wird über dem Bogen angezeigt. Um den richtigen Bogen zu finden, muß man auf der Tabelle auf der Rückseite des Byzantine Crusader nachsehen, danach geht man durch den Bogen dessen Kode dem entspricht, den man gefunden hat. Sobald Sie den Schild gefunden haben, müssen Sie die Schloßmauer hochklettern aber Vorsicht vor den Blitzen.

Bei der Ebene drei ist der Schauplatz des Spiels ein Luftschiff. Suchen Sie nach dem Gral-Tagebuch, daß Indys Vater hier verloren hat. Vergessen Sie nicht, auf Ihrem Gang die Pässe mitzunehmen. Sie sind aus etwas dünnem Papier hergestellt und fallen nach kurzer Zei auseinander. Wenn Indy keinen Paß hat, dann ertönt ein Alarm und Ihre Aufgabe wird entsprechend schwieriger.

Und schließlich die vierte Ebene. Dr. Jones Snr. wurde angeschossen und seine einzige Hoffnung ist, daß Indy rechtzeitig den Heiligen Gral erreicht. Das Herz von Indys Vater wird langsam zu Stein, und deshalb müssen Sie Indy schnell aber sicher an den Fallen, die die Kreuzritter aufgestellt haben, vorbeiführen. Die Zeit ist Ihr Feind und nur der Tapferste kann es schaffen.

STEUERUNG DES SPIELS

C64
Joystickbetrieb nur in Anschluß 2.

Spectrum
Joystickbetrieb, entweder Kempston, Sinclair 1 oder Sinclair 2.
Bei Tastatur die Q-, A-, O-, P- und Leertasten für die Bewegungen Hoch/Runter/Links/Rechts und Feuern.
Mit der H-Taste kann man das Spiel anhalten und wieder starten.
Mit der Shift- und T-Taste gemeinsam kann man das Spiel abbrechen.

Amstrad
Joystickbetrieb ist normal.
Bei Tastatur die Q-, A-, O-, P- und Leertasten für die Bewegungen Hoch/Runter/Links/Rechts und Feuern.
Mit der DEL-Taste kann man das Spiel anhalten und wieder starten.
Mit der Shift- und ESC-Taste gemeinsam kann man das Spiel abbrechen.

ST/Amiga
Nur mit Joystick. Der Joystick kommt in den zweiten Anschluß.
Mit den F9/F10-Tasten kann man das Spiel anhalten und wieder starten.
Mit der Shift- und ESC-Taste gemeinsam kann man das abbrechen.

IBM PC und Kompatible
IBM- oder Amstrad Joystick Schnittstellen.
Bei Tastatur die Q-, A-, O-, P- und Cursor Tasten für die Bewegungen Hoch/Runter/Links/Rechts Leertasten=Feuern.
Mit den F9/F10 - Tasten kann man das Spiel anhalten und wieder starten.
Mit der Shift- und F1-Taste gemeinsam kann man das Spiel abbrechen.

Program

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 Cassetta

Inserisci la cassetta nel registratore. Tieni schiacciato il tasto **SHIFT** e premi **RUN/STOP.**

C64 Disco

Inserisci il dischetto. Batti **LOAD "*", 8,1 e** poi premi **RETURN.**

C128

Per eseguire in modalità **C64,** tieni premuto il tasto **C=** quando accendi il computer. Dopodiché segui il caricamento in **C64.**

Spectrum Cassetta

Inserisci la cassetta nel registratore e batti **LOAD""** e poi premi **INVIO (ENTER).** Premi **PLAY** sul registratore.

Spectrum +3 Disco

Accendi il computer, inserisci il dischetto e premi **INVIO (ENTER).** Il gioco si carica e gira automaticamente.

Amstrad Cassetta

Premi **CTRL** e **INVIO (ENTER)** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad Disco

Inserisci il dischetto. Batti **RUN" DISK** e premi **INVIO (ENTER).**

Atari ST Disco

Inserisci il dischetto nel drive A e accendi il computer. Quando indicato, scambia i dischetti, assicurandoti che siano muniti di **PROTEZIONE.**

Commodore Amiga

Accendi il computer e attendi che appaia l'indicazione per il **WORKBENCH,** quindi inserisci prontamente il dischetto. Assicurati che il dischetto sia munito di **PROTEZIONE.**

IBM PC e Compatibili

Inserisci il dischetto nel drive **A,** batti **INDY** e premi **INVIO (ENTER).**

IL GIOCO

Indiana Jones e l'Ultima Crociata è un gioco eccitante a più livelli, in cui tu sei in controllo di Indy nella sua ricerca di vari oggetti. Ad ogni livello, si trova un oggetto importante. L'obiettivo del gioco è di passare per ogni livello e raccogliere l'oggetto. Una volta preso, devi aprirti la strada verso la fine del livello.
Ogni livello presenta ostacoli e compiti diversi. Al livello 1, devi raccogliere la Croce di Coronado, ma ricordati di raccogliere anche le torce, altrimenti ti sarà difficile orientarti nelle caverne al buio. Una volta presa la Croce, devi scappare sul tetto del treno.
Il livello 2 ti porta nelle profondità delle catacombe. Quando queste furono construite, vi furono inclusi dei passaggi a volta segreti, per ostacolare i profanatori. Al cospetto di ben 6 passaggi a volta, il vero cercatore ne sceglie quello giusto e prosegue la sua ricerca. Il profanatore, incapace di localizzare quello giusto, è condannato a vagare nelle catacombe, senza poter trovare lo Scudo del Crociato. Quando inizi questo livello, puoi vedere i passaggi a volta, con sopra ogni arco, un geroglifico a codice. Questi ultimi cambiano ogni giorno, e la data viene indicata sopra l'arco. Per trovare quello giusto, cerca la data sulla griglia che si trova sull'ultima pagina del Il Crociato di Bisanzio, e passa sotto l'arco che combacia con il codice che hai trovato. Quando hai preso lo scudo, occorre scalare le mura del castello, ma stai attento ai fulmini.
Al livello 3, il gioco si sposta sul dirigibile. Cerca il Diario del Graal che il padre di Indy ha perduto a bordo. Sta attento quando raccogli i lasciapassare. Questi sono fatti di carta sottilissima e si disintegrano in breve tempo. Se Indy non ha un lasciapassare, viene dato l'allarme e il tuo compito diventa ancora più difficile.
Ed eccoti infine al Livello 4. Il Dr Jones Senior è stato colpito, e la sua unica speranza è che Indy riesca ad arrivare al Santo Graal in tempo. Mentre il cuore del padre si trasforma lentamente in pietra, tu devi guidare Indy alla svelta, ma con attenzione, tra le trappole approntate dai Crociati. Il tempo è il tuo nemico, e solo i coraggiosi riusciranno a farcela in tempo.

CONTROLLI

C64

Opera solo con joystick nella Porta 2.

Spectrum

Joystick, opera con Kempston, Sinclair 1 o Sinclair 2.
Tastiera, opera con QAOP e Barra per Su/Giù/Sinistra/Destra e Fuoco.
H opera la Pausa.
Shift T, abortisce il gioco in corso.

Amstrad

Con il joystick, opera normalmente.
Con tastiera, opera QAOP e Barra per Su/Giù/Sinistra/Destra e Fuoco.
DEL opera la Pausa.
Shift/ESC, abortisce il gioco in corso.

ST/Amiga

Opera solo con joystick nella Porta 2.
F9/F10 operano la Pausa.
Shift/ESC, abortisce il gioco in corso.

IBM PC e Compatibili

Interfacce joystick IBM o Amstrad.
Con tastiera, opera QAOP e tasti Cursore per Su/Giù/Sinistra/ Barra = Fuoco.
F9/F10 operano la Pausa.
Shift/F1, abortisce il gioco in corso.

Exclusive...
Missing 'Grail Diary' Page Found
See Back Page for secret details

PROGRAM CREDITS

U.S. GOLD
Special Project Manager
Mike Wilding

PRINT PRODUCTION
MANAGEMENT, U.K.
Bob Kenrick, Dave Brown,
Craig Johnson

U.K. MASTERING
Dave Partington, Neil Bate, James Wood

MARKETING AND SALES
Roger Swindells, Sue Baker,
Camel Advertising

ADMINISTRATIVE AND
TECHNICAL ASSISTANCE
Dave Baxter, Steve Fitton, Paul Sutton,
Tony Samuels, Martin Smith, Phyliss Allen

Thanks to
Geoff Brown

TIERTEX
PROJECT LEADER
Donald Campbell

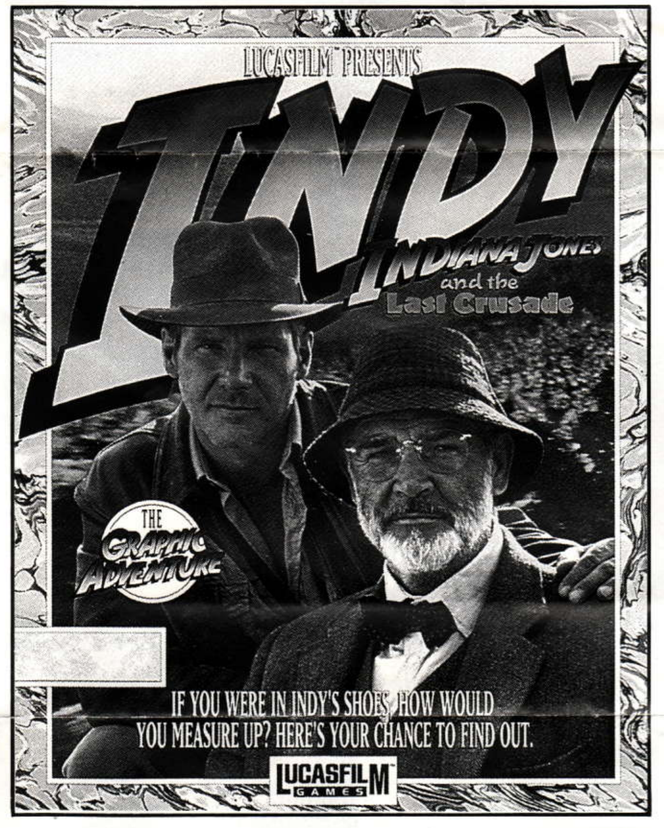
PROGRAMMING
Mark Haig-Hutchinson,
Paul Gill, Donald Campbell

GRAPHICS
BLUE TURTLE
(Nick Pavis, Lee Christian).
James Clarke

MUSIC AND EFFECTS
Mark Tait

PROJECT DIRECTED BY
Akila J. Redmer

LUCASFILM GAMES
CONTRIBUTIONS TO DESIGN
Noah Falstein, Akila J. Redmer



MARKETING DIRECTOR
Doug Glen

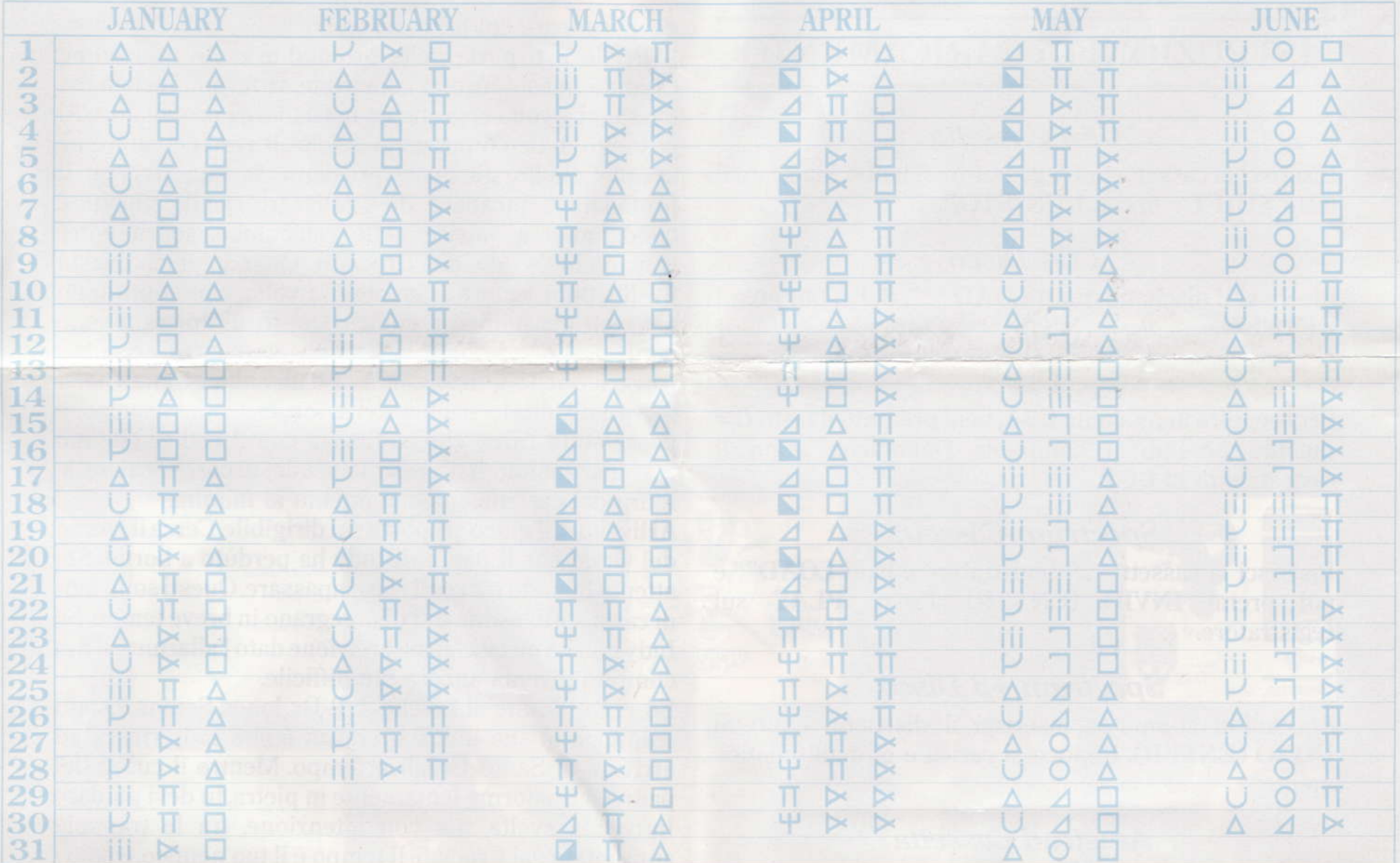
LUCASFILM GAMES
GENERAL MANAGER
Steve Arnold

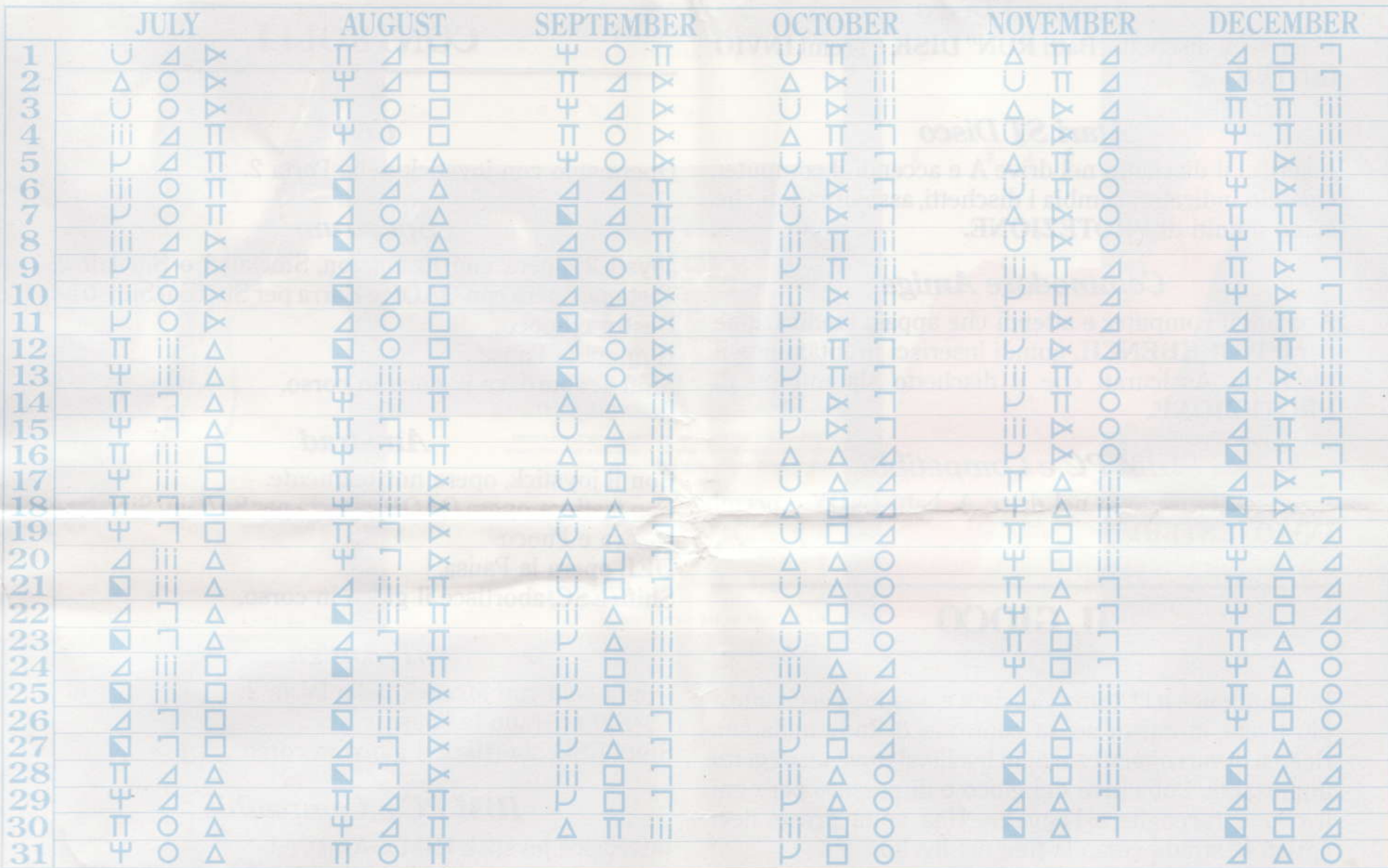
PRINT PRODUCTION
MANAGEMENT, U.S.A.
Mary Bihr

ADMINISTRATIVE ASSISTANCE
Stacey Lamiero,
Paula Hendricksen

PACKAGE DESIGN
Paul Curtin Design

Special Thanks to
George Lucas


JANUARY
FEBRUARY
MARCH
APRIL
MAY
JUNE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31


JULY
AUGUST
SEPTEMBER
OCTOBER
NOVEMBER
DECEMBER
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31